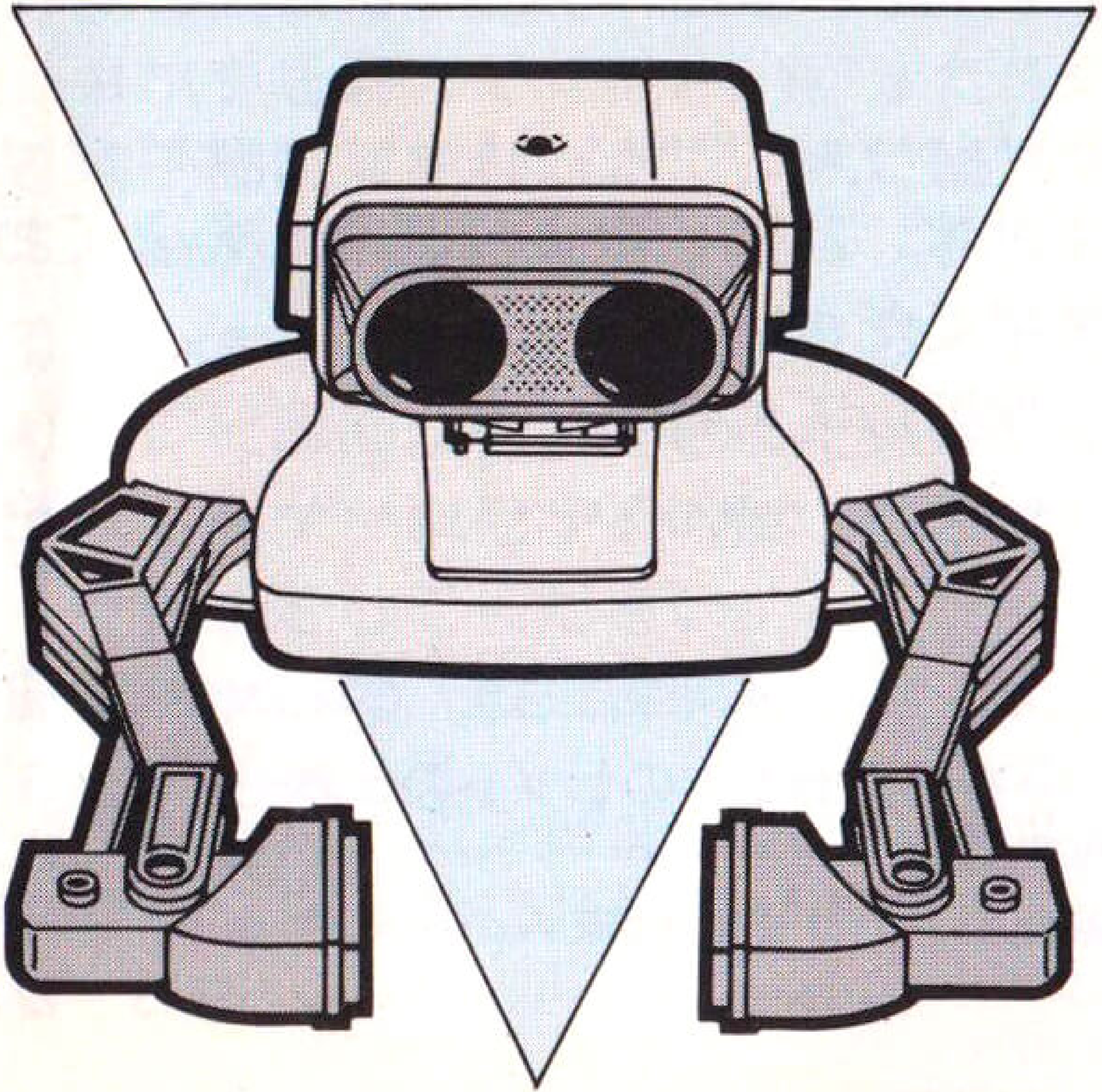
ファミリー コンピュータ™ ロボット



ブロック

HVC-BL

取扱説明書

Nintendo®

このたびは任天堂**ファミリーコンピュータロボット専用ブロックセット（HVC-BLS）**をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

目次

１．使用上の注意……………………………………………………P１
２．ファミリーコンピュータ本体・ロボット・専用カセットのセットの仕方…P２～３
３．コントローラー各部の名称、及び操作方法……………………P４～６
４．ロボット・付属アタッチメント各部の名称とセットの仕方………P７～12
５．遊び方…………………………………………………………P13～27

1. 使用上の注意

1) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。

2) 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。

3) シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油ではふかないでください。

4) テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。

5) 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

6) ロボットの「取扱説明書」をよくお読みください。

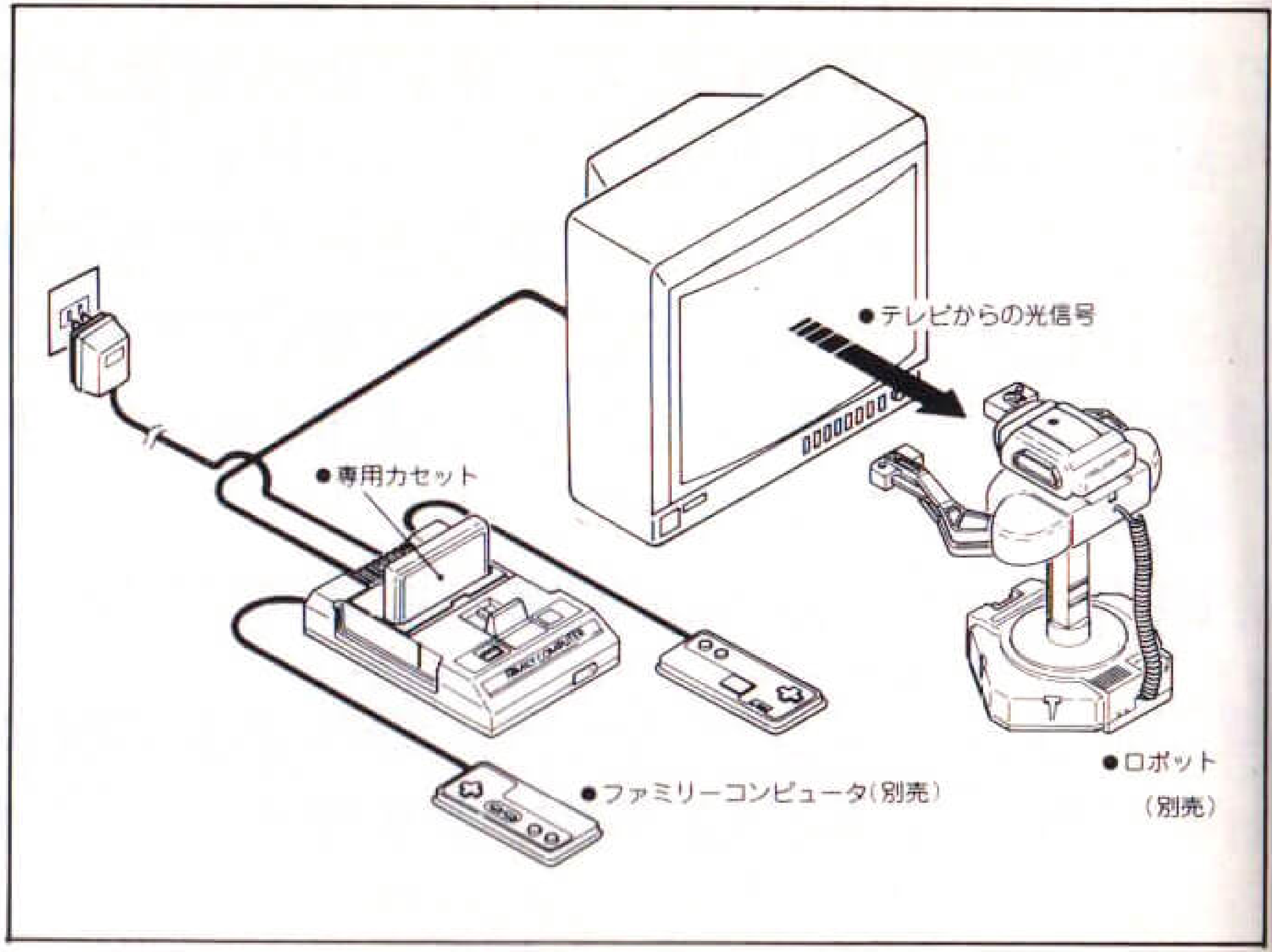
※ファミリーコンピュータ・ロボットの仕様および外観の一部を、予告なく変更することがありますので、ご了承ください。

2. ファミリーコンピュータ本体・ロボット・専用カセットのセットの仕方

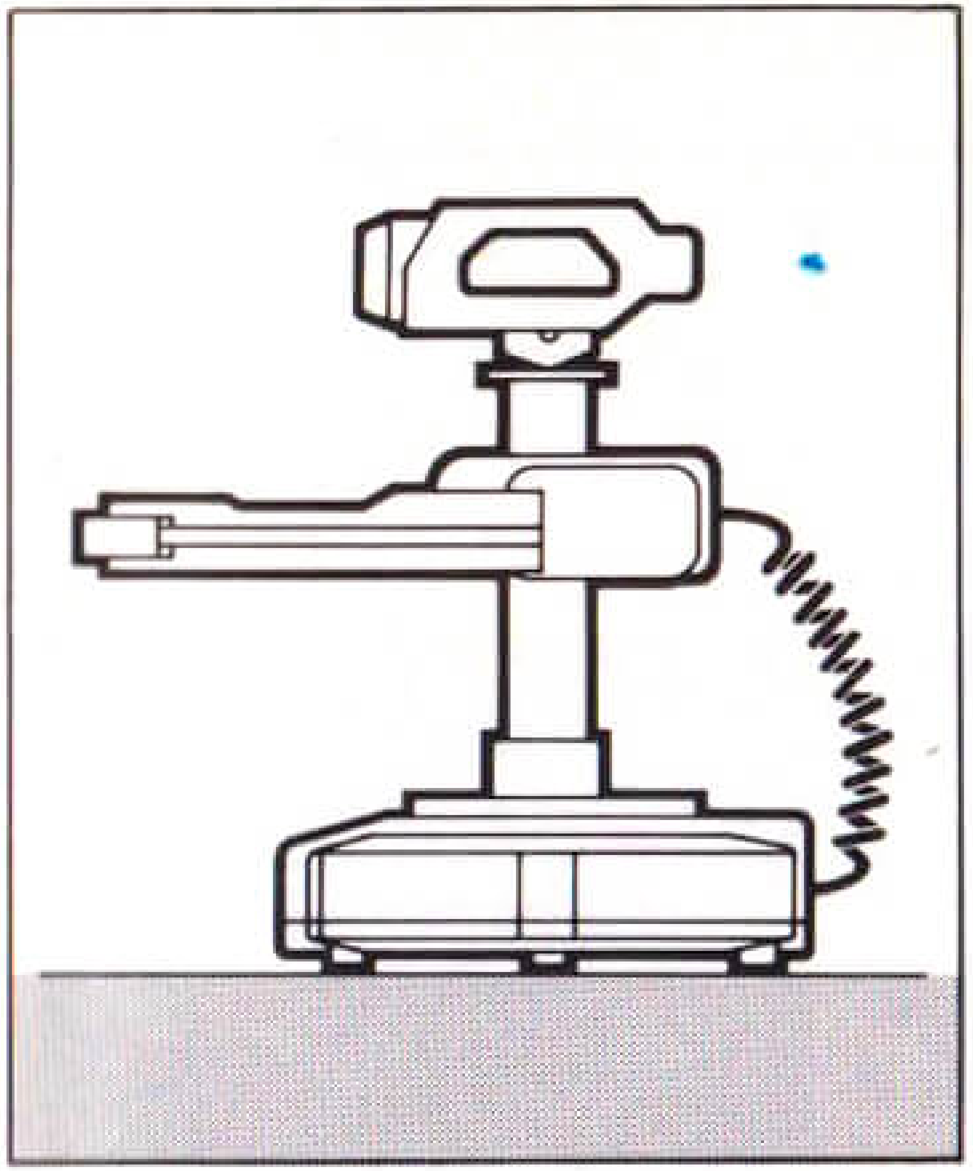
テレビ画面とロボットを、同時に操作して楽しむ新しいゲームシステムです。

右図のように、テレビ・ファミリーコンピュータ本体・ロボット・専用カセット（付属のアタッチメント）を組み合わせてください。

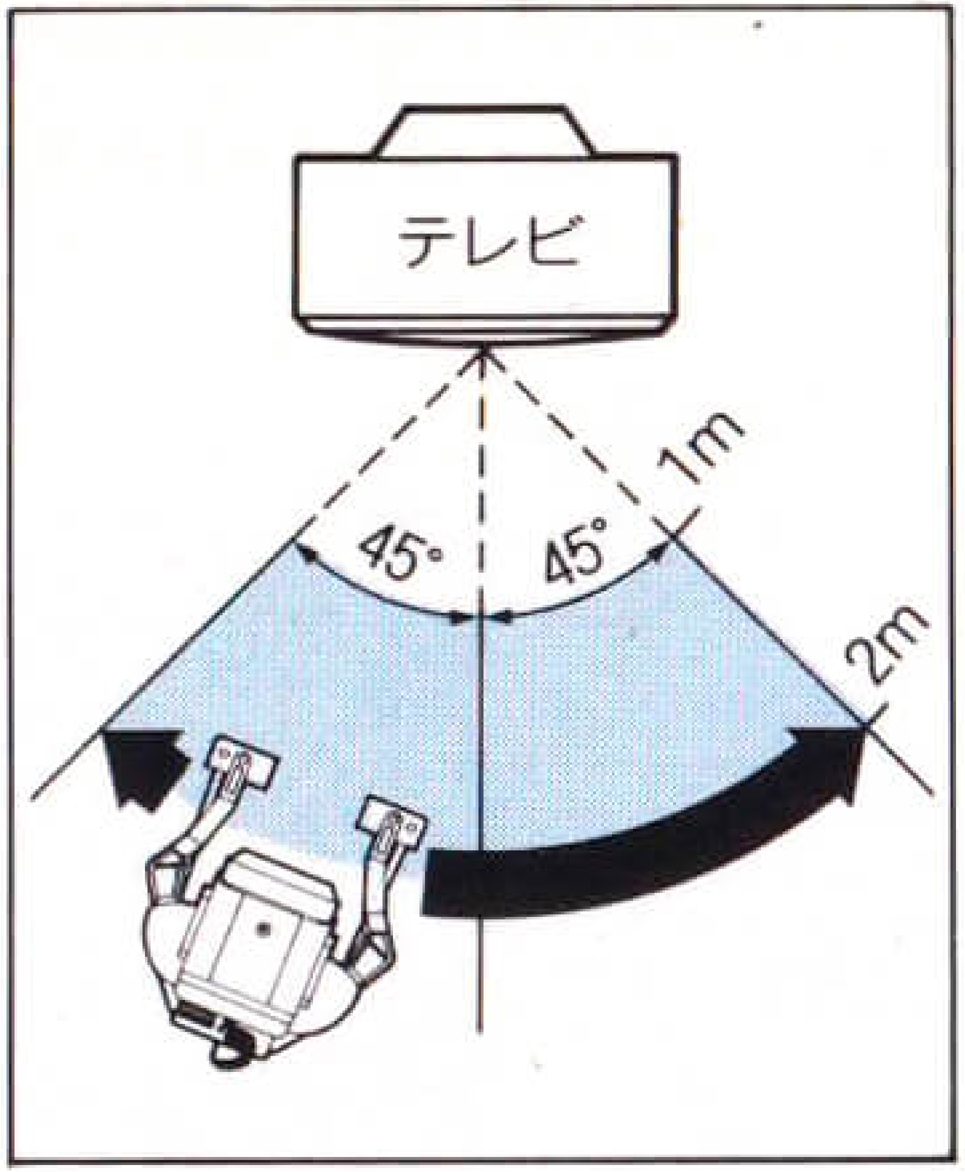
※ロボットの取り扱い方、セットの仕方については、ロボット本体(HVC-012)の「取扱説明書」をご覧ください。


●テレビからの光信号
●専用カセット
●ロボット
(別売)
●ファミリーコンピュータ(別売)

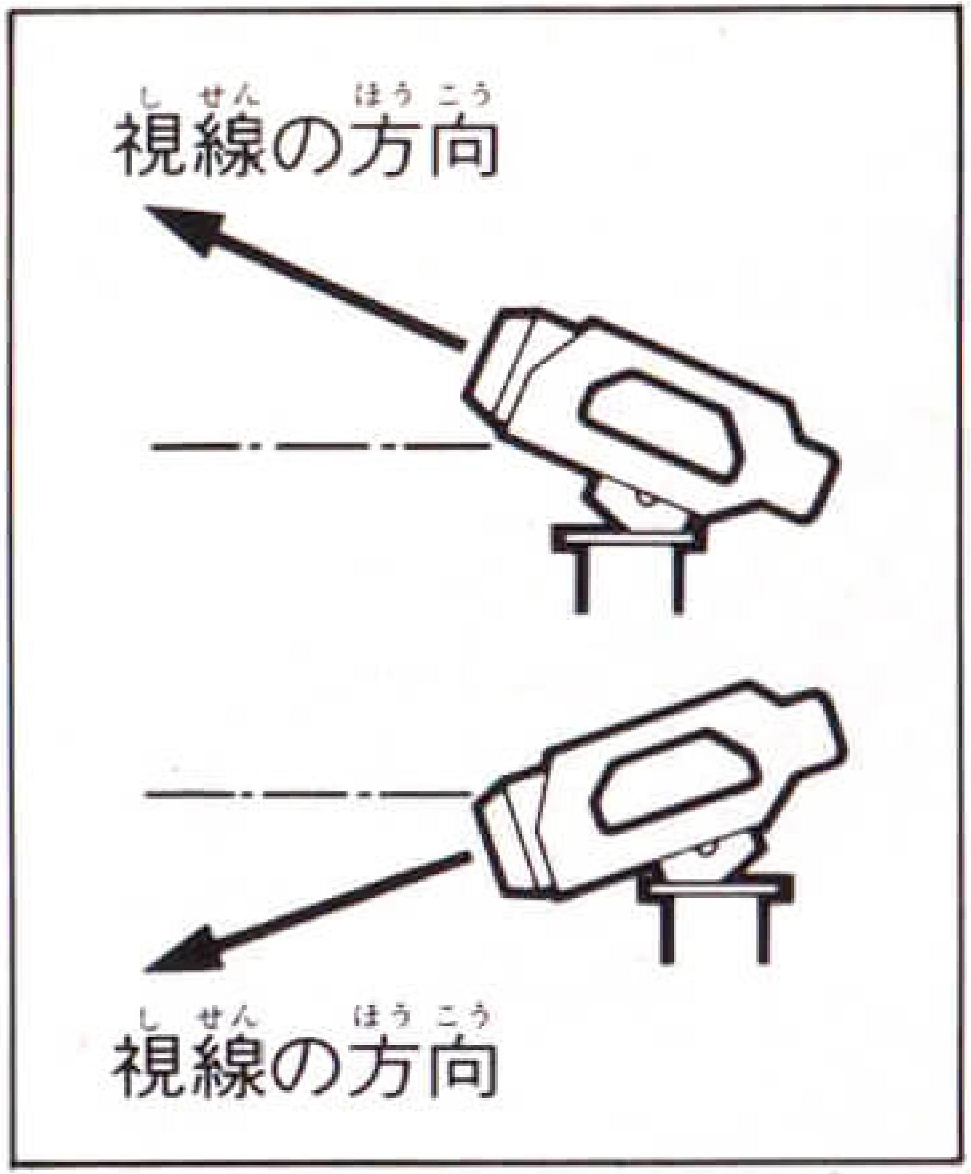
ロボットの目が、テレビ画面からの光信号を光センサでキャッチします。
その信号を動作命令に変えて、ロボットの腕や胴を動かします。
ロボットの目が光信号をキャッチしやすいよう、セットする場所に注意してください。



安定した、平らな場所に置く。


テレビ
45°
45°
1m
2m

テレビ画面に対して、光信号をキャッチできる、おおよその範囲。

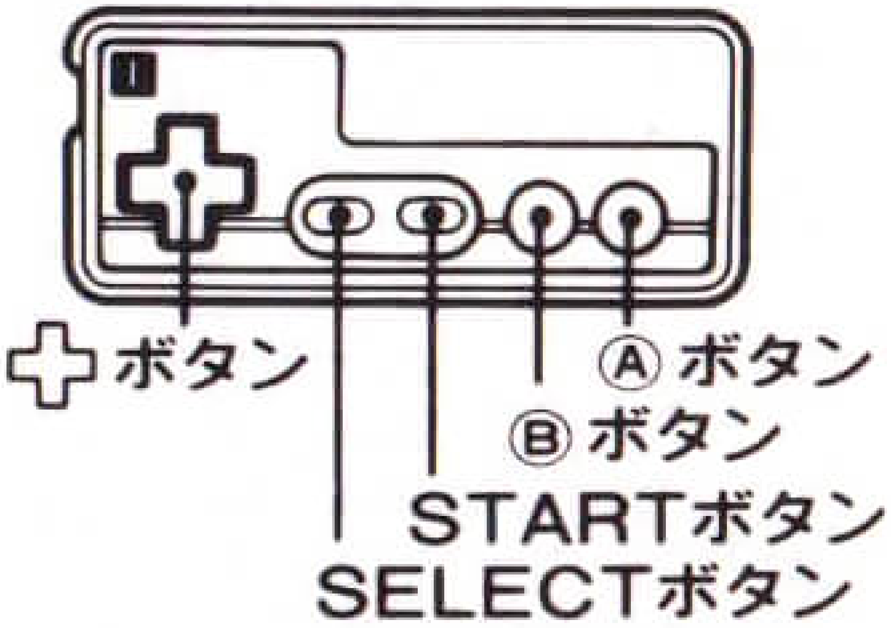

視線の方向
視線の方向

視線を上下させて、テレビ画面に合わす。

3. コントローラー各部（かくぶ）の名称（めいしょう）、及（およ）び操作（そうさ）方法（ほうほう）

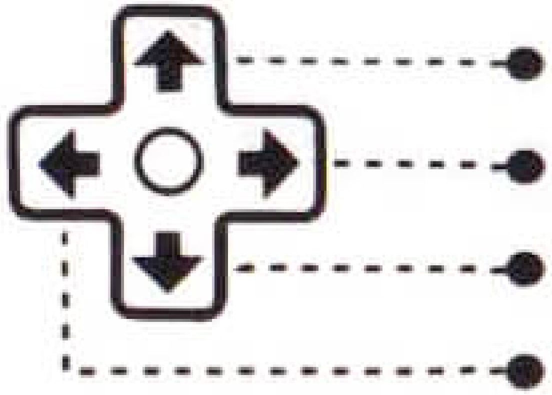
＊1-PLAYER（プレイヤー）の場合（ばあい）は、Ⅰコントローラーを使用（しよう）します。
＊2-PLAYER（プレイヤー）の場合（ばあい）〔BINGO（ビンゴ）(2P)〕は、Ⅰ・Ⅱコントローラーを使用（しよう）します。

■ Ⅰコントローラー

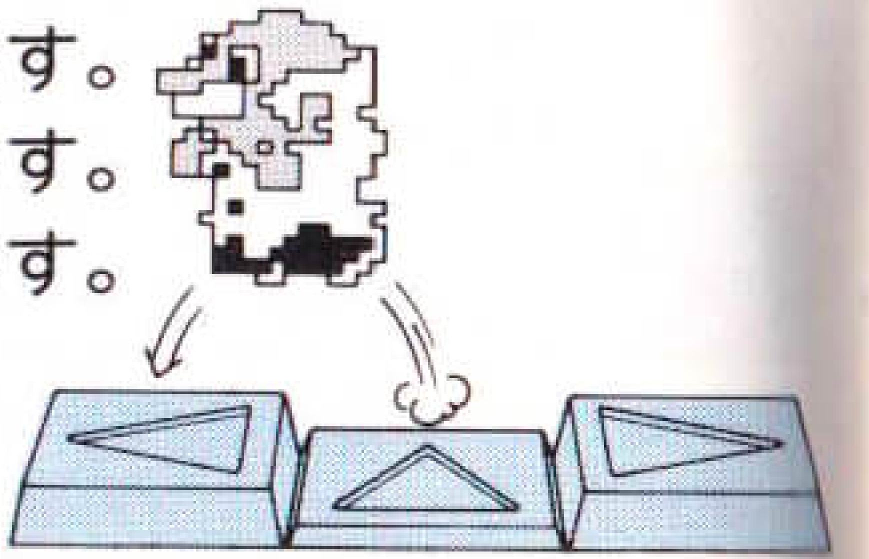

Ⅰ
✚ボタン
Ⓐボタン
Ⓑボタン
STARTボタン
SELECTボタン

★ ✚ ボタン

- ヘクター博士（はかせ）を操作（そうさ）します。
  上（うえ）・下（した）・左（ひだり）・右（みぎ）と押（お）した方向（ほうこう）に、博士（はかせ）はジャンプします。



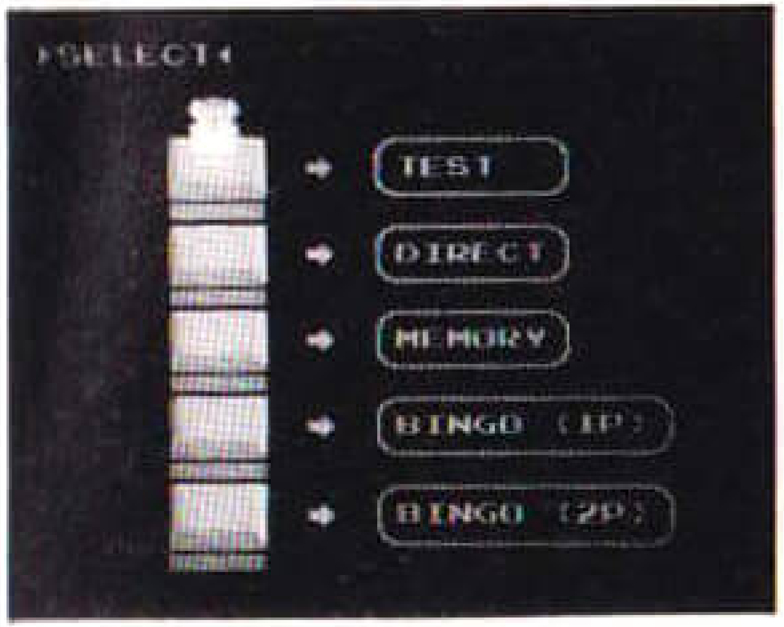
- 上へジャンプします。
- 右へジャンプします。
- 下へジャンプします。
- 左へジャンプします。



★Ⓐ・Ⓑボタン

- **MEMORY面**……メモリセットする記号（命令マーク）を選ぶ時に使用します。カーソルは、Ⓐボタンを押すと右へ、Ⓑボタンを押すと左へ移動します。
- **MEMORY面（再生中）・BINGO（1P）面・BINGO（2P）面**……ⒶボタンまたはⒷボタンを押すと、ポーズ（ゲームが一時中断状態）になり、もう１度押すと、ポーズは解除されます。

★SELECTボタン



SELECT
TEST
DIRECT
MEMORY
BINGO (1P)
BINGO (2P)

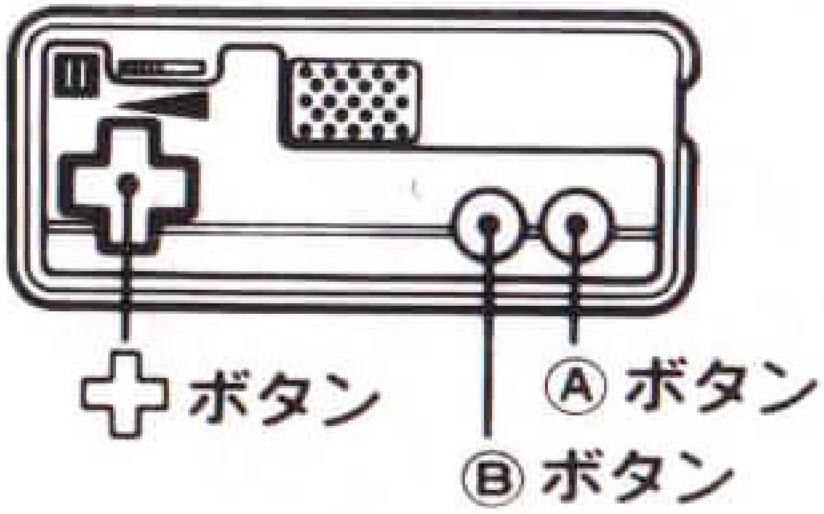
- **SELECT画面（モードセレクト画面）**……このボタンを押すごとに、キーボード上のヘクター博士が移動しますので、希望するゲームに合わせてください。
- **TEST面・DIRECT面・MEMORY面・BINGO（1P）面・BINGO（2P）面**……このボタンを押すと、SELECT画面に移ります。

※「PHASE」表示中は移りません。

★STARTボタン

- SELECT画面……ヘクター博士が指定したゲームに移ります。
- DIRECT面・MEMORY面・ポーズ中のBINGO（1P）面…… ブロックの積み換えが完了した時に、このボタンを押すと、得点が加算され、次の PHASE に移ります。
- MEMORY面……メモリセット終了後に、このボタンを１度押すとSPEED面、もう１度押すと、再生がスタートします。

■Ⅱコントローラー［BINGO（2P）で使用］



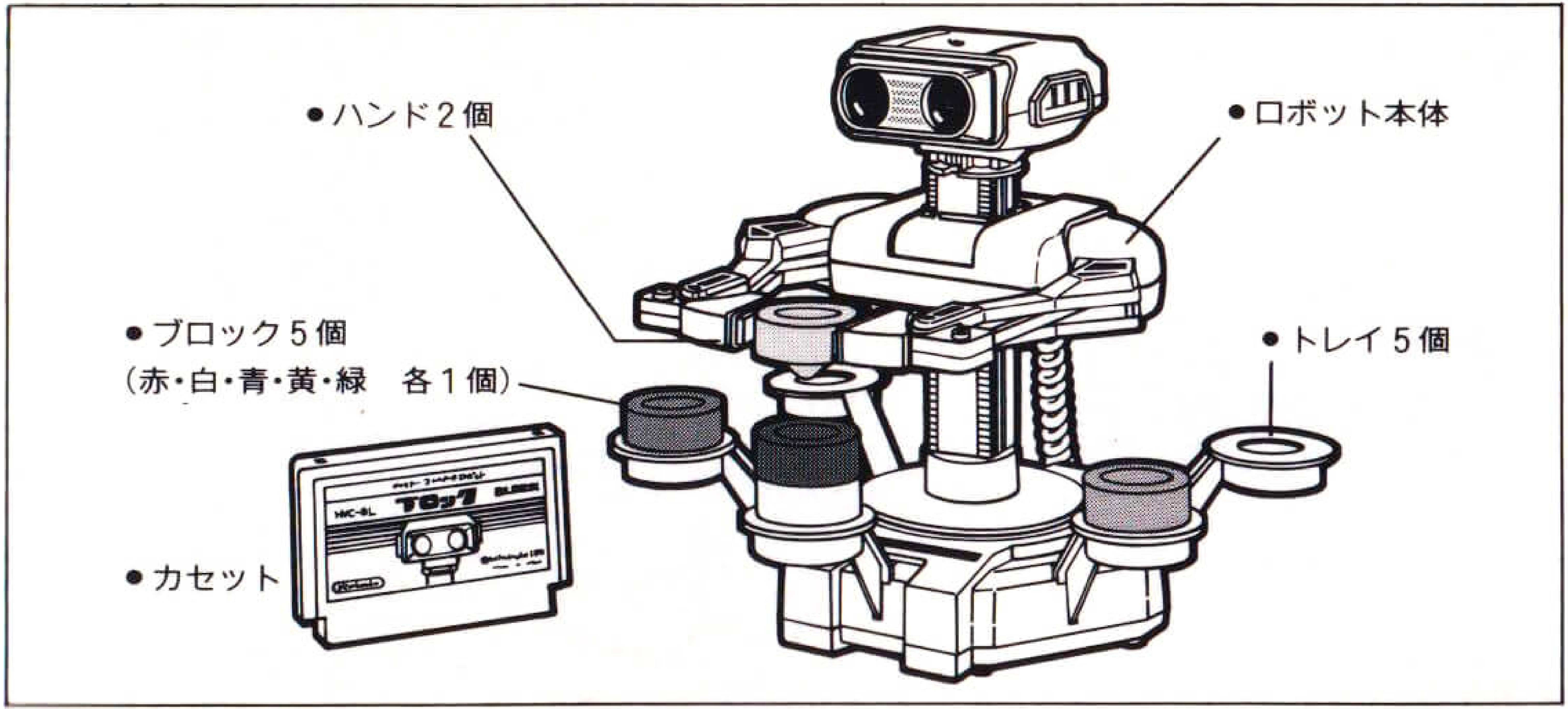
★✚ボタン

- ベクター博士を操作します。
  Ⅰコントローラーと操作方法は同じです。

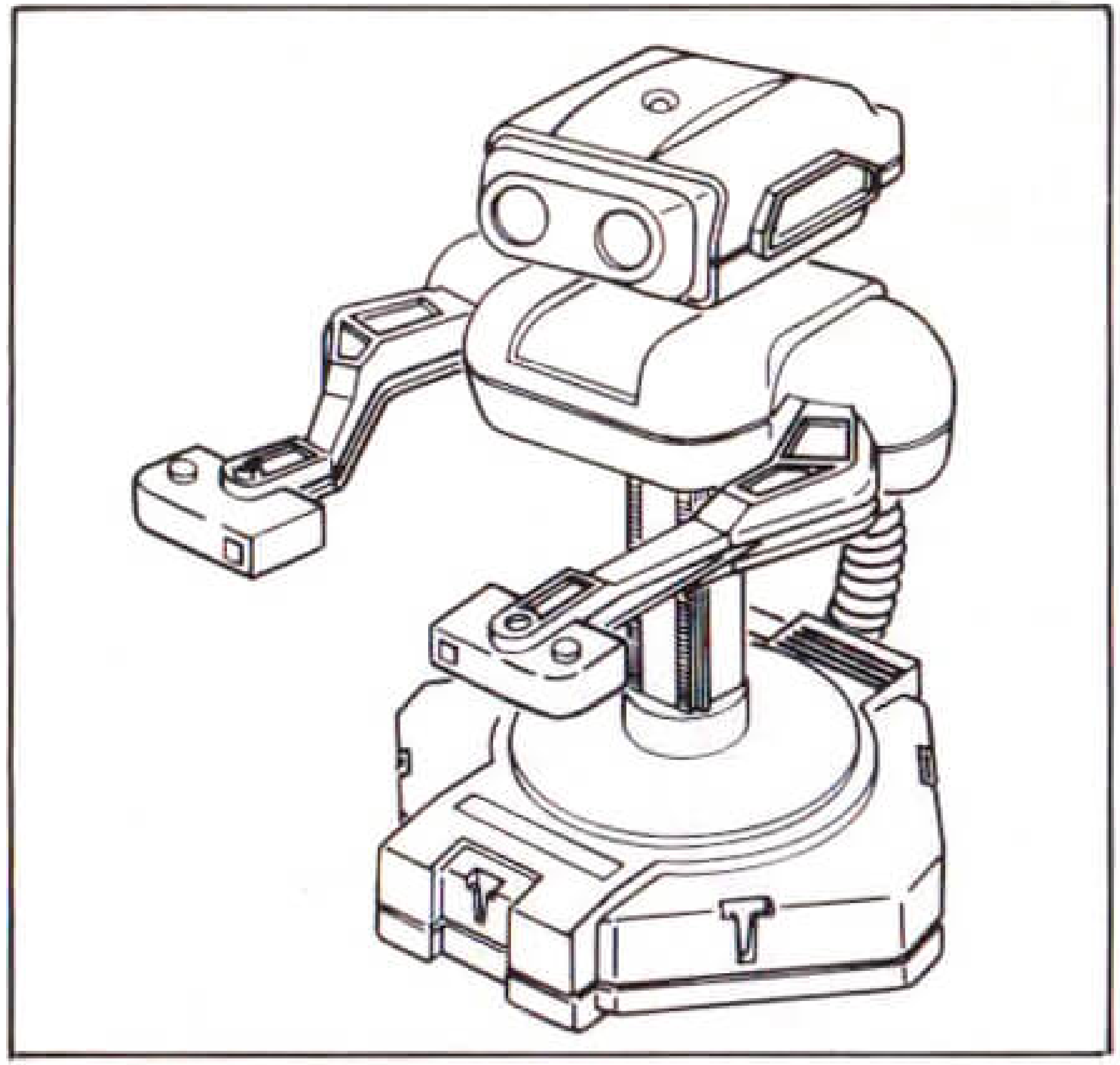
★Ⓐ・Ⓑボタン

- 使用しません。

4. ロボット・付属アタッチメント各部の名称とセットの仕方

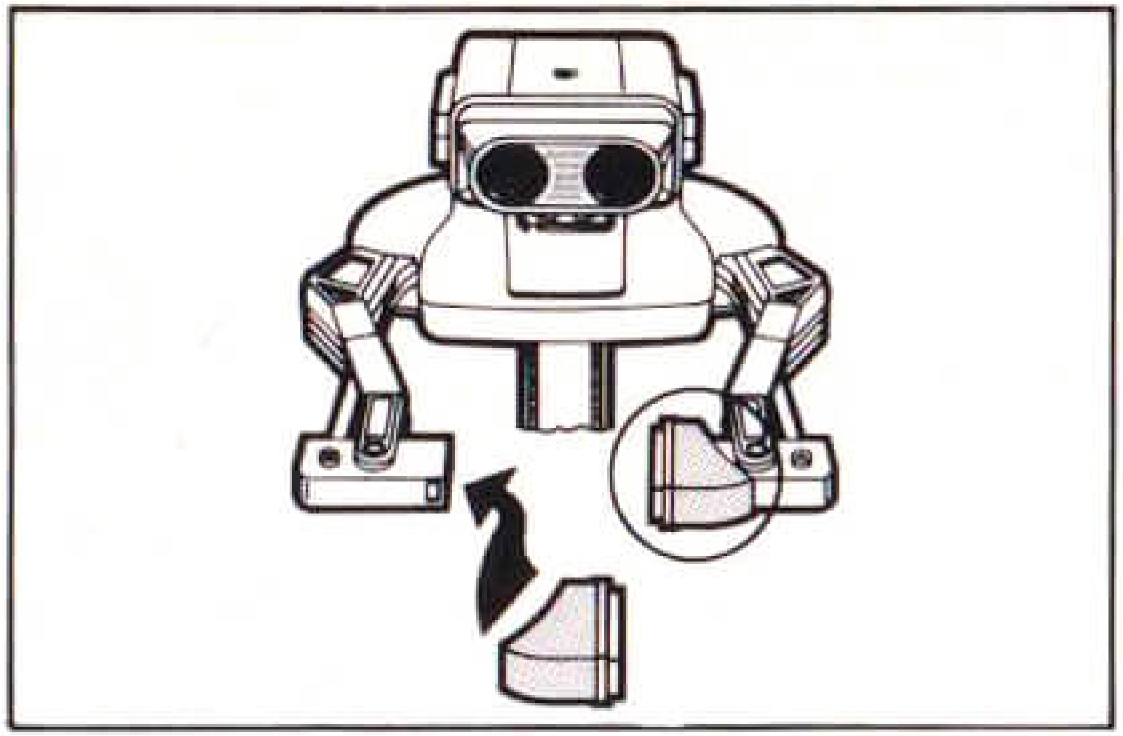

●ハンド2個
●ロボット本体
●ブロック5個
（赤・白・青・黄・緑　各1個）
●トレイ5個
●カセット
HVC-BL
ブロック
BLOCK
Nintendo

①ロボットの電源スイッチをONにします。ロボットは自動的に動き出し、スタンバイ位置（正面最上段で手を上げた状態）で止まります。



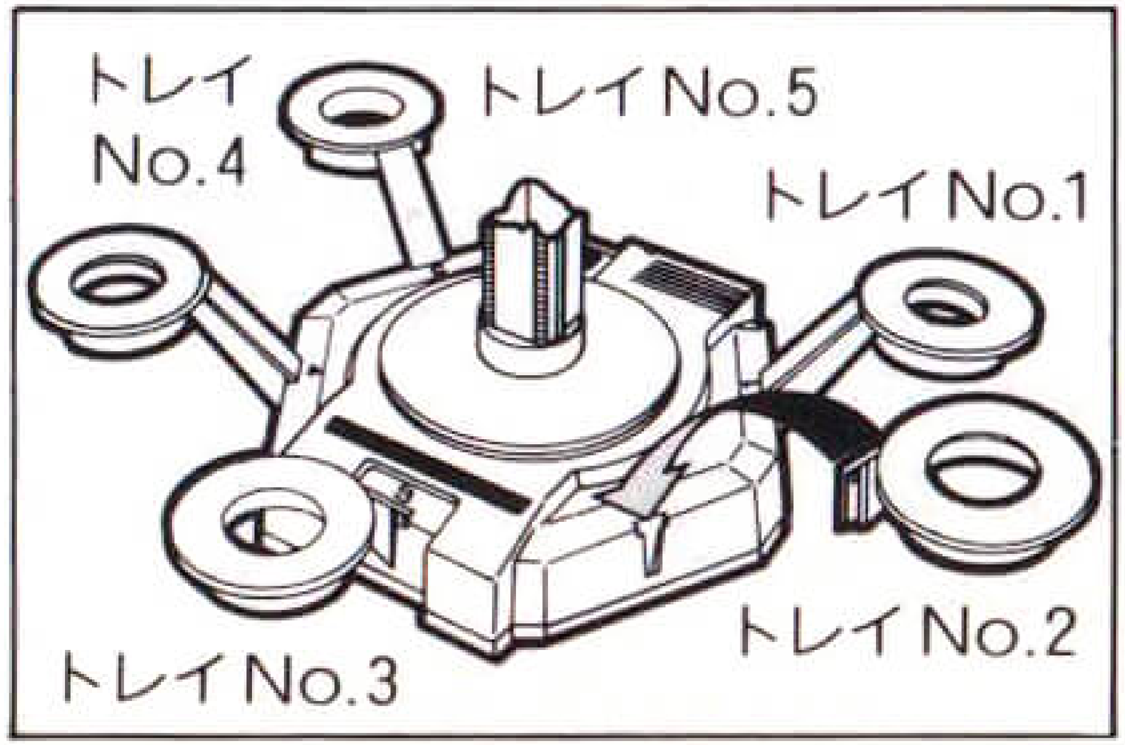
● スタンバイポーズ

②カセットに付属しているアタッチメントを取り付けます。



ハンドを左右の腕の先へ

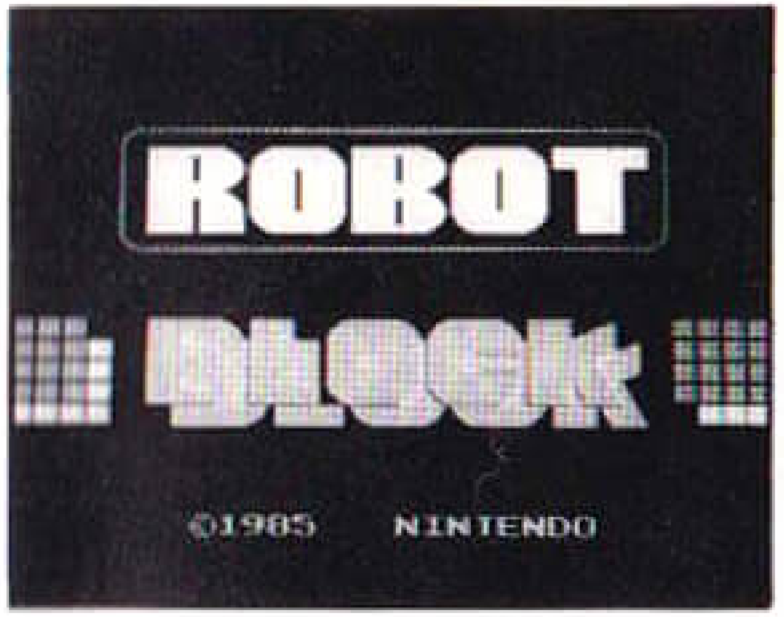
● ハンド2ヵ所


トレイNo.4
トレイNo.5
トレイNo.1
トレイNo.2
トレイNo.3

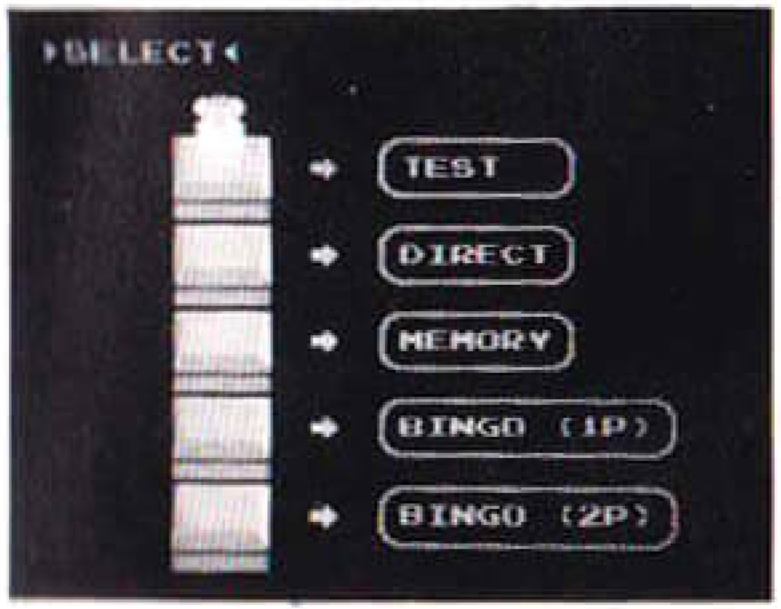
トレイをロボット本体台座の5ヵ所のスリット部へ

● トレイ5ヵ所

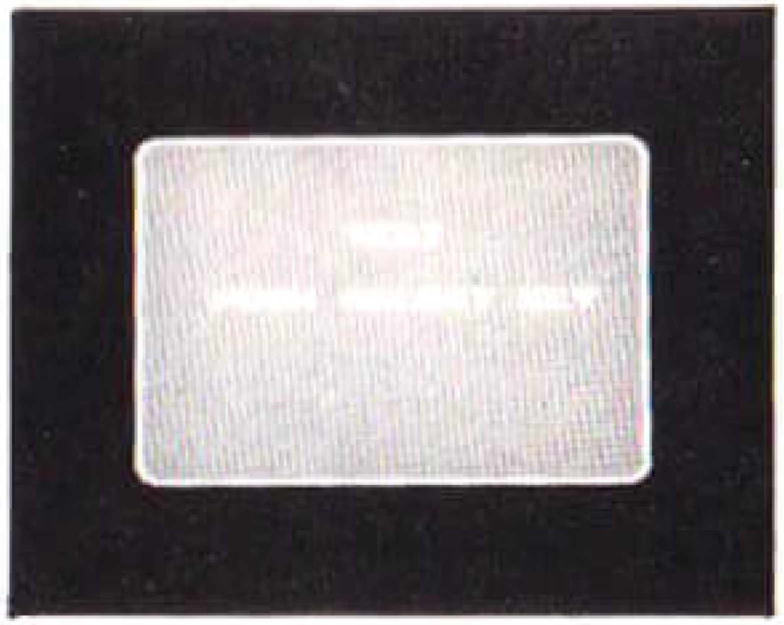
※スタンバイ位置まで動かない時は、電源スイッチを一旦OFFにし、もう一度ONにしてください。
※電池が消耗している時にも、動かなくなりますので注意してください。


ROBOT
BLOCK
©1985 NINTENDO

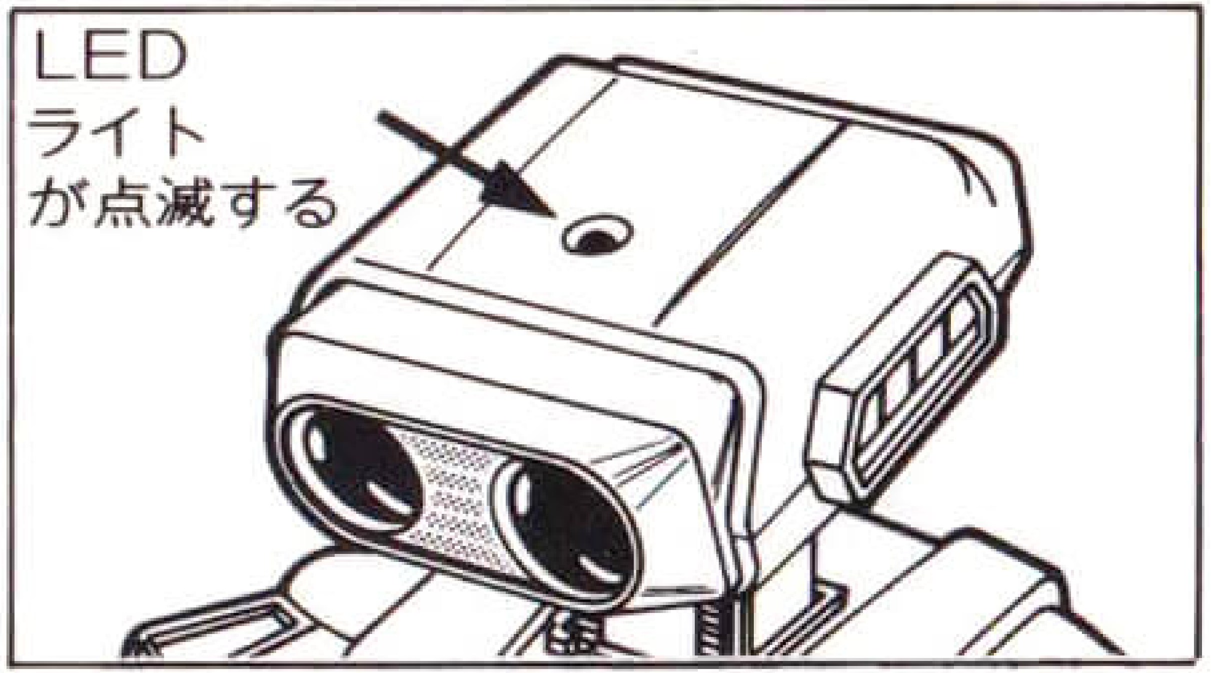
③専用カセットを挿入したファミリーコンピュータ本体の電源(POWER)を入れると、テレビ画面にTITLE画面が表示されます。


▸SELECT◂
TEST
DIRECT
MEMORY
BINGO (1P)
BINGO (2P)

④Ⅰコントローラーのボタン、どれか1つを押すとSELECT画面(モードセレクト画面)が表示されます。



⑤SELECTボタンを押して、ヘクター博士を〝TESTキー〟の位置にセットし、STARTボタンを押します。TEST画面が表示され、チカチカとTEST信号が発せられます。



⑥ロボットの目が、テレビ画面からのTEST信号をキャッチすると、ロボットの頭のLED（赤いライト）が点滅します。

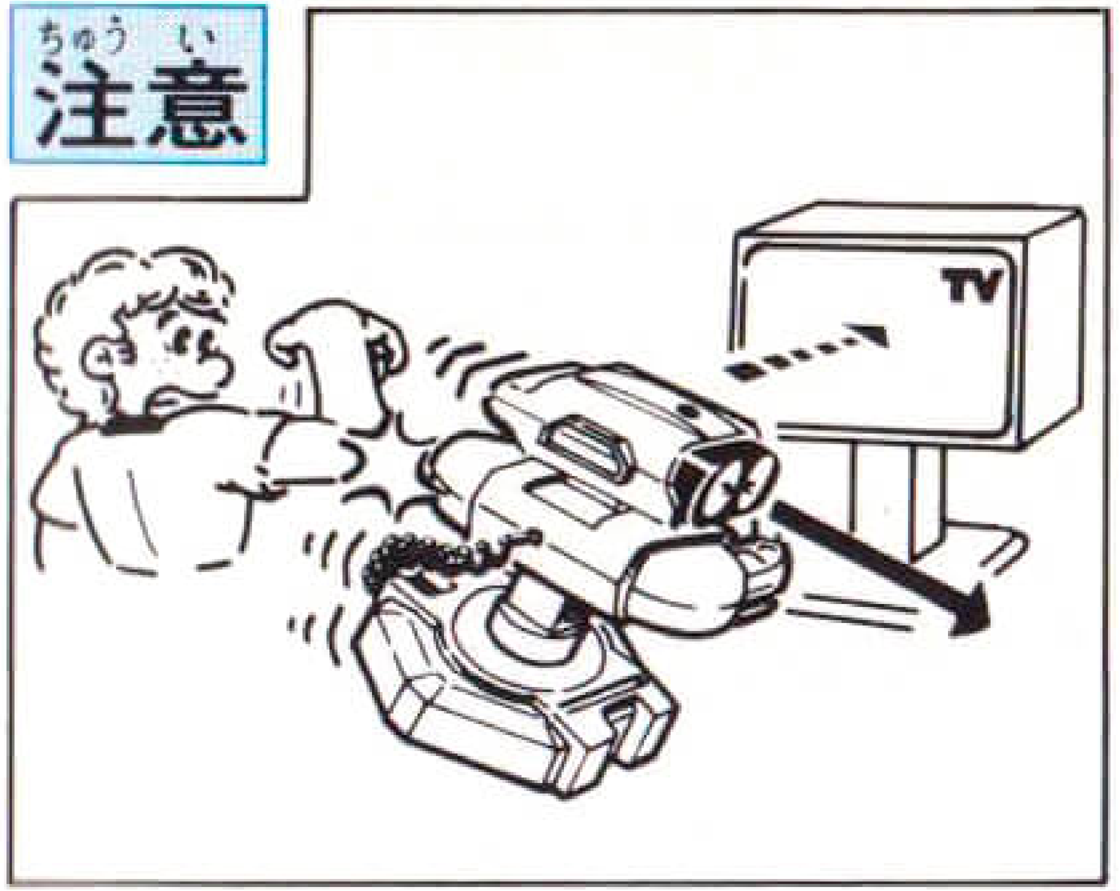
※点滅しない時は、ロボット本体の位置や頭（視線）を動かし、調節してください。
（P 2～3参照）

⑦ⅠコントローラーのSELECTボタンを押し、TEST画面からSELECT画面に戻ります。この時、LEDが赤く光っていれば（点灯状態）、準備OK‼ ゲームを始められます。

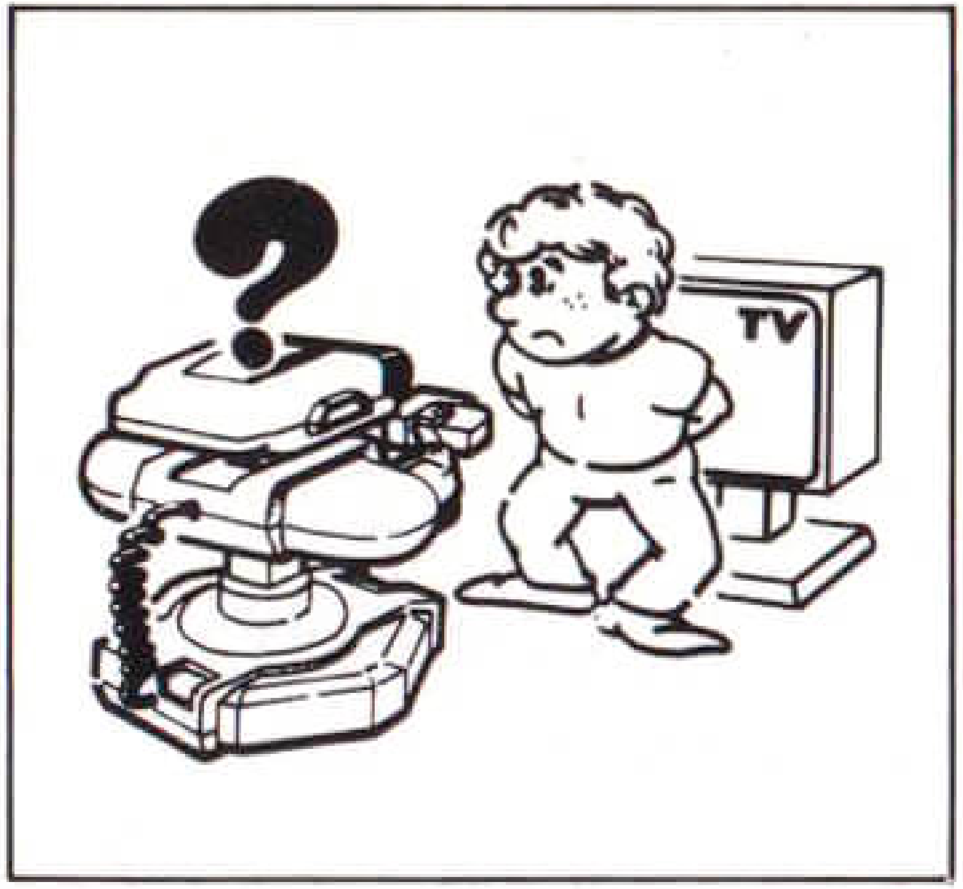
※点灯しない時は、④からもう一度。

※各ゲームで、ロボットが動作中（動いている時）、LEDのライトは消えている状態となります。

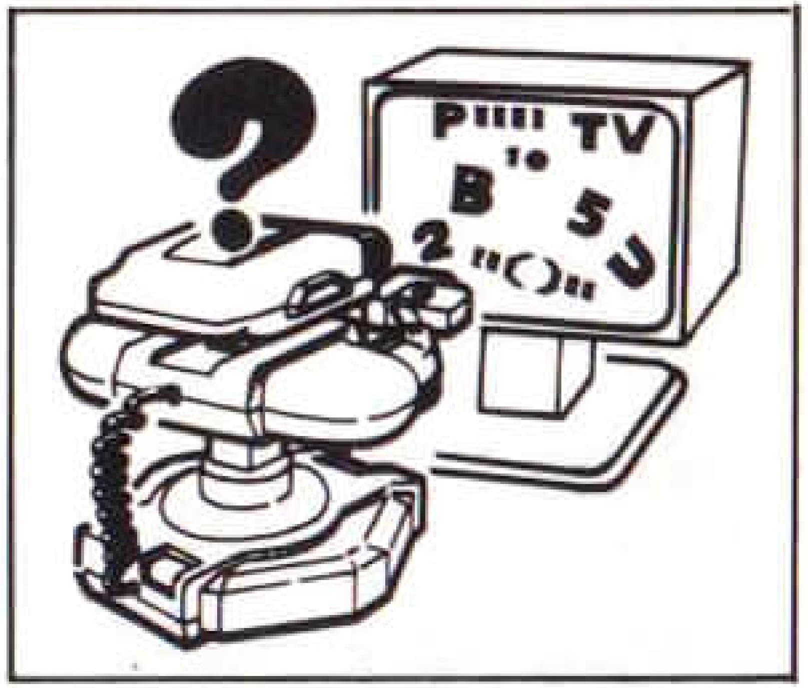
注意



★ロボットのセットが完了した後、光信号の送信ミスを避けるために、テレビ画面←→ロボット本体の位置関係がズレないように注意してください。



★テレビ画面とロボット本体との間に、光信号をさえぎる物が入らないようにしてください。



★テレビ画面に、チャンネル表示・音量表示などが出ているとロボットの誤動作の原因になりますので、これらを消してください。

テレビ画面の調整

★各ご家庭のテレビの調整状態がロボットに合わない時は、ロボットをテレビ画面に向けても、光信号をキャッチできない場合がありますので、画面を調整してください。主な原因と、その調整方法は次のとおりです。

原因	調整方法
画面が暗すぎる	輝度を上げて、画面を明るくする
画面が明るすぎる	コントラストを調整して、画面を鮮明にするか、輝度を落して画面を暗くする

※テレビの調整方法・操作部の名称は、各ご家庭のテレビによって異なりますので、そのテレビの説明書をご覧ください。

5. 遊び方

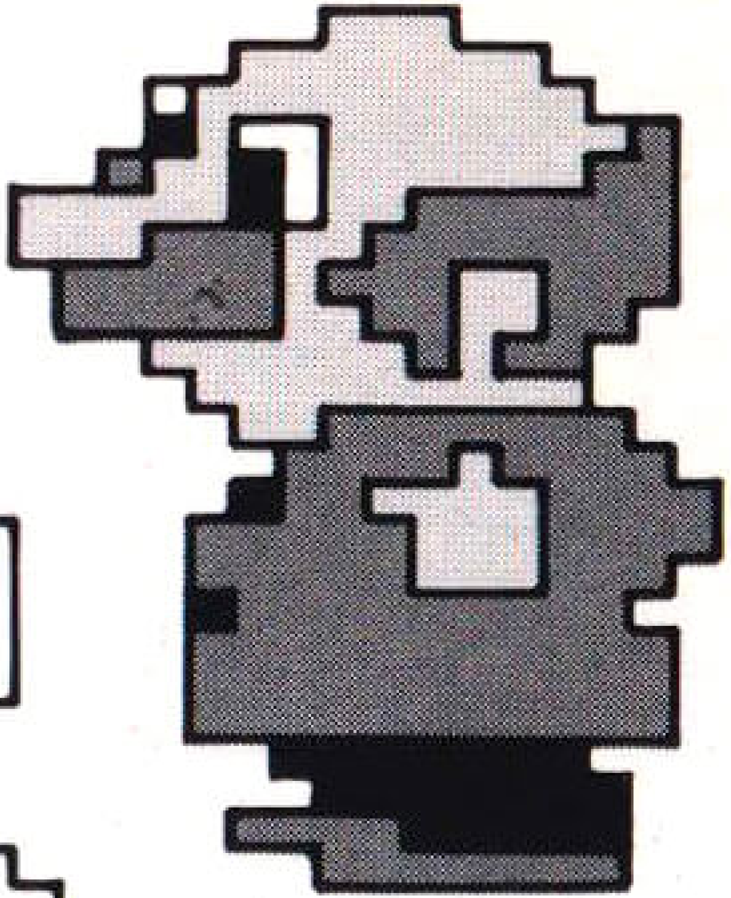
テレビ画面からの信号で、ブロックを積み換えるゲームです。
単なる積み換えではなく、いかに積み換えるか、あなたの思考力に問いかけます。
チャレンジしてください。

- テレビ画面から発せられた光信号を、ロボットの目（光センサ）がキャッチします。
- その信号をマイクロコンピュータが読み取り、モーターに伝えてロボットを動かします。
- ロボットは、３つの動作をします。
  ①ものをつかむ。はなす。
  ②持ち上げる。おろす。
  ③体を回転させて、物を左右へ運ぶ。
  これらの動作を組み合わせてロボットをコントロールし、いろいろなブロック積み換えゲームを楽しんでください。

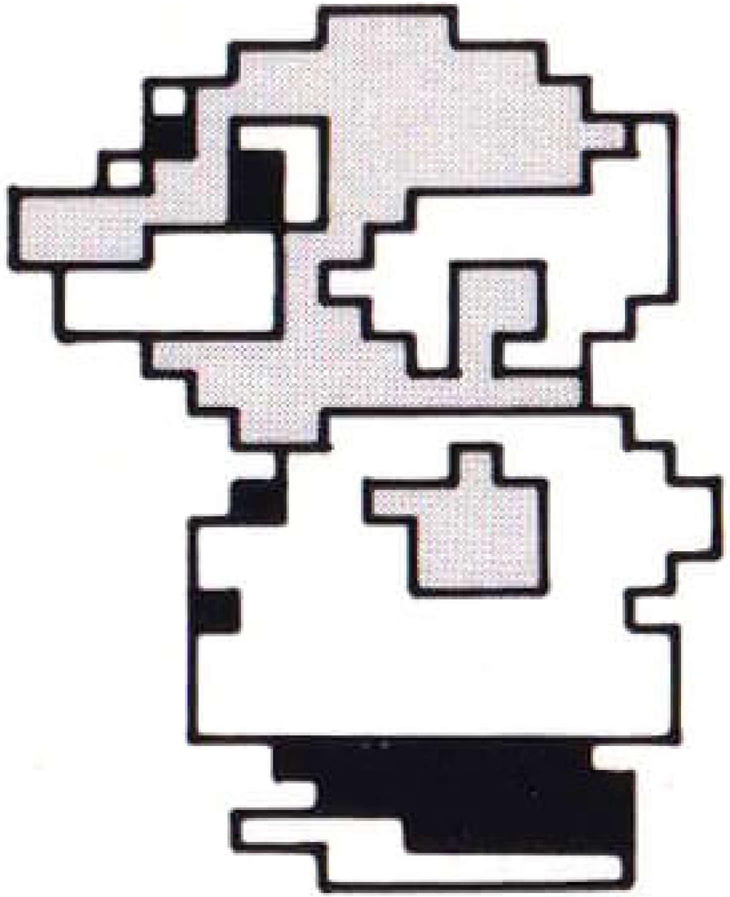
- 次のゲーム（画面）から選んでください。

TEST	15ページ
DIRECT	16ページ
MEMORY	18ページ
SPEED	21ページ
BINGO(1P)	22ページ
BINGO(2P)	25ページ

■登場（とうじょう）キャラクタ

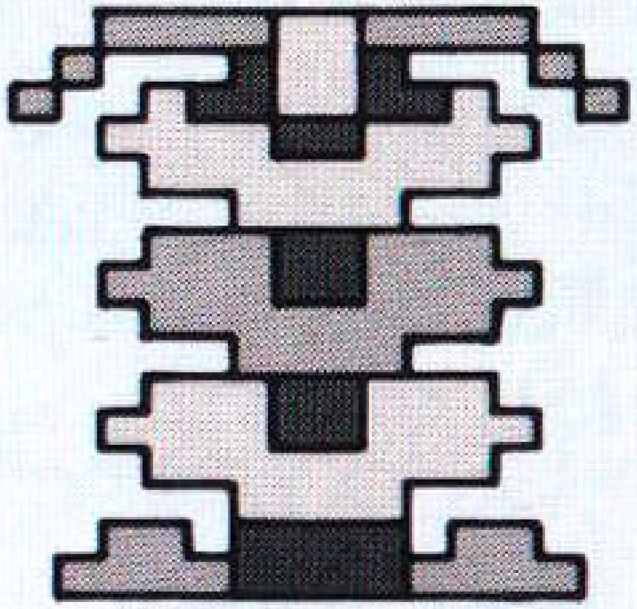


ベクター博士
PROF. VECTER

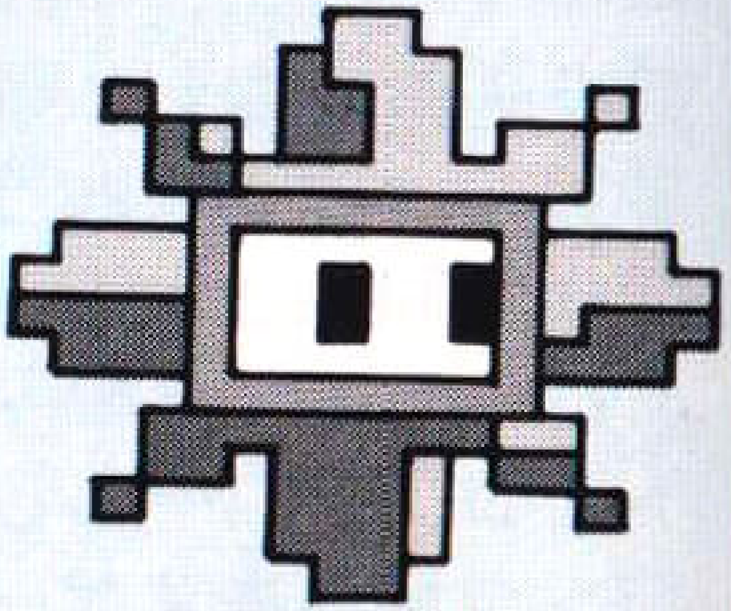


ヘクター博士
PROF. HECTER

バグ
BUG (虫)

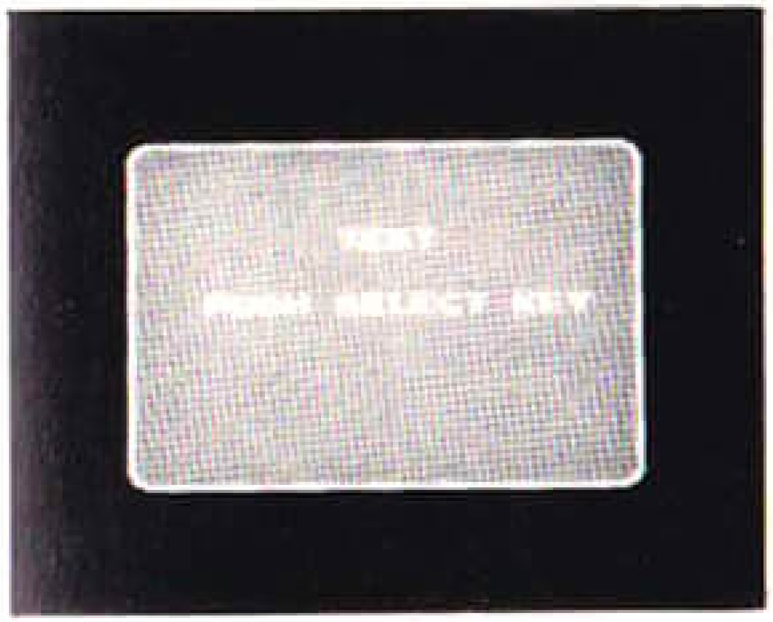


フリッパー
FLIPPER



スパイク
SPIKE

■ゲーム（画面）の説明


TEST

PUSH SELECT KEY

● TEST……ロボットの位置を決めるための信号を出します。

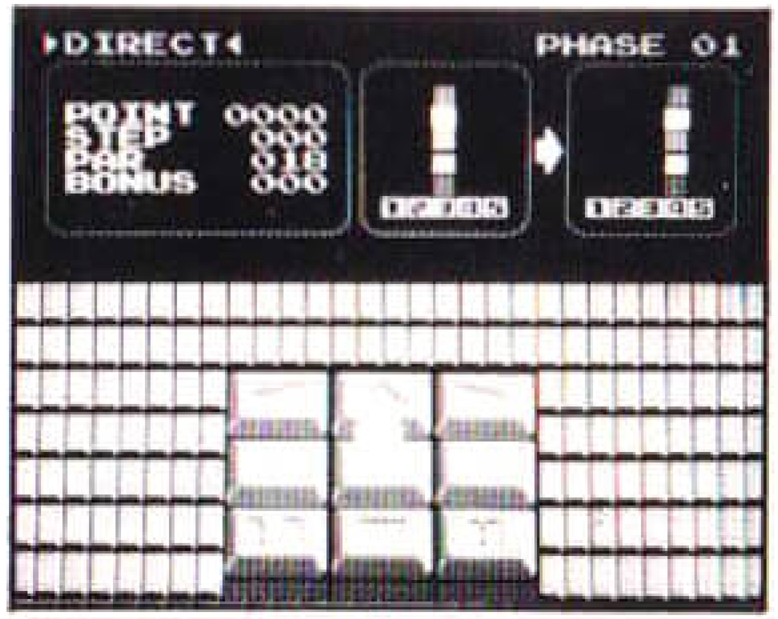
①画面がチカチカと光り、信号を出します。

②ロボットの目がこの信号をキャッチすると、頭の上にある、LED（赤いライト）が点滅します。

※点滅しない場合は、ロボットの位置を調整してください。

③画面には「PUSH SELECT KEY（セレクトボタンを押してください）」とメッセージが表示されています。

④ロボットの位置が決まったところで、SELECTボタンを押すと、SELECT画面に戻ります。



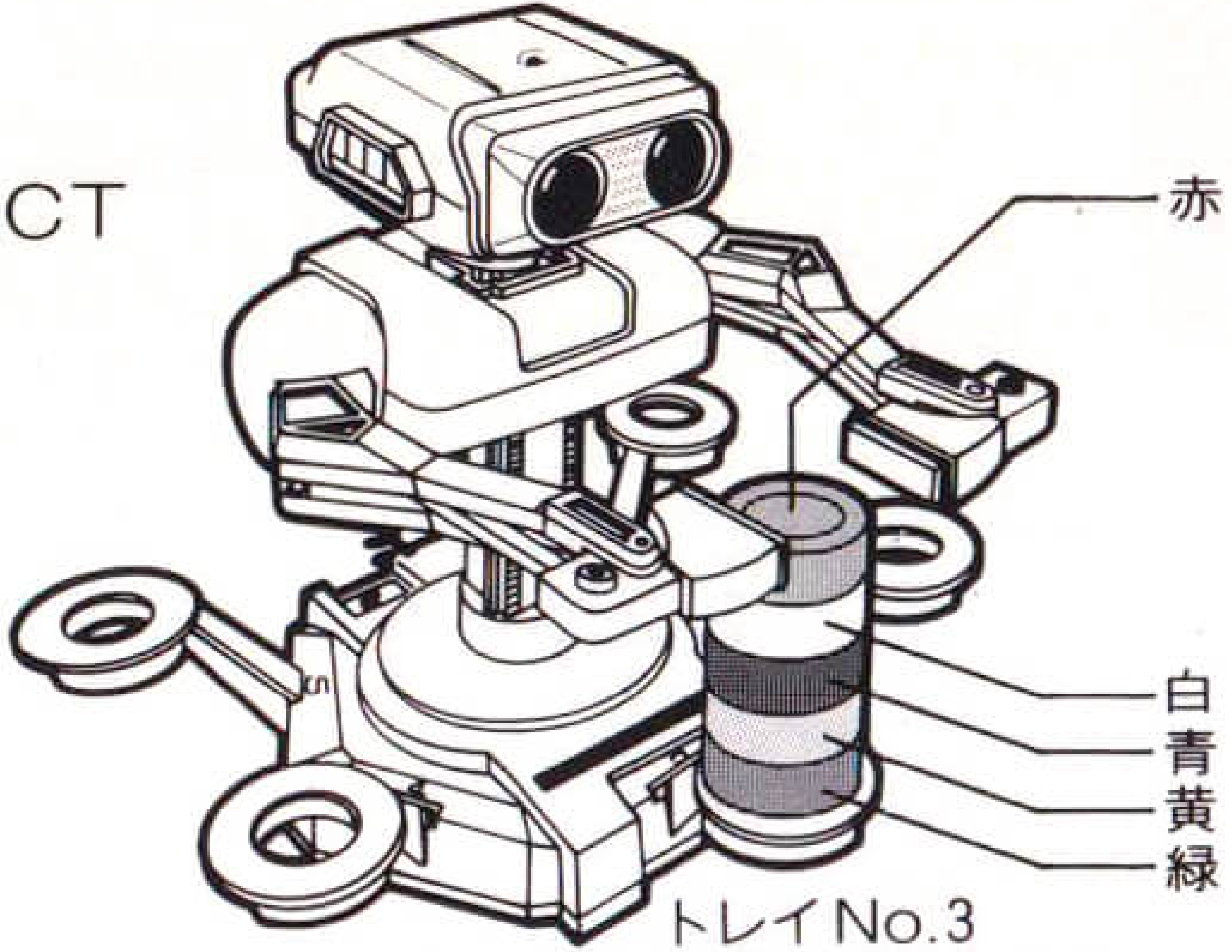
▸DIRECT◂ PHASE 01

POINT 0000
STEP 000
PAR 018
BONUS 000

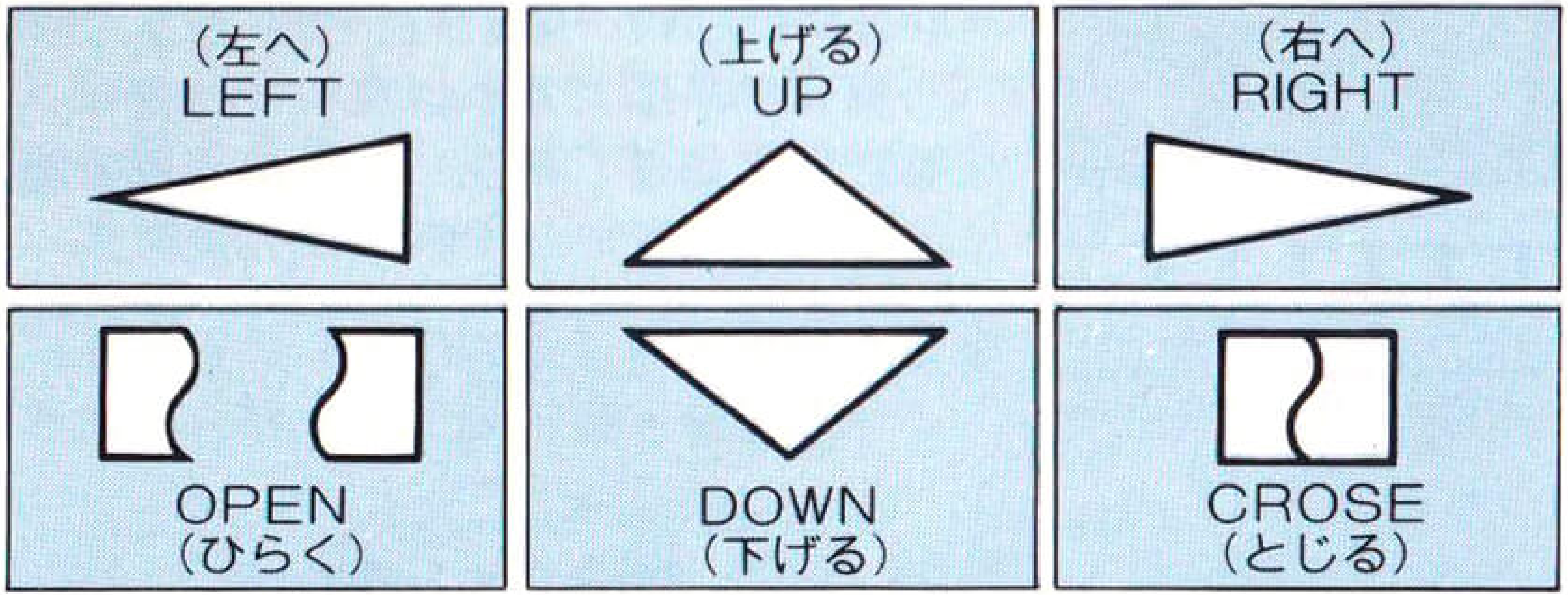
● DIRECT

● DIRECT……命令を直接ロボットに送信し、ブロックを積み換えさせるゲームです。

準備：まず最初は、ロボット正面のNo.3のトレイに、5個のブロックを赤・白・青・黄・緑の順に積んでおきます。



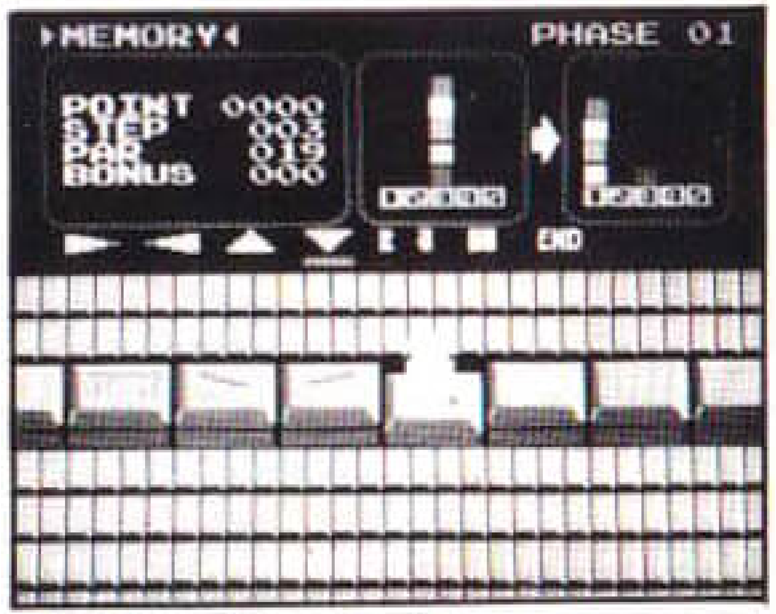
①ロボットをどう動かすかは、博士が命令キーボードに乗って決めます。キーボードに対応した信号が画面から送られ、ロボットがキャッチして、その動作をします。


（左へ）
LEFT
（上げる）
UP
（右へ）
RIGHT
OPEN
（ひらく）
DOWN
（下げる）
CROSE
（とじる）

②上記の要領でロボットをコントロールし、画面右上に指示されているようにブロックを積み換えてください。

③ブロックが指示どおり積み換えられたところで、STARTボタンを押すと、得点が加算されます。新しい問題にチャレンジしてください。

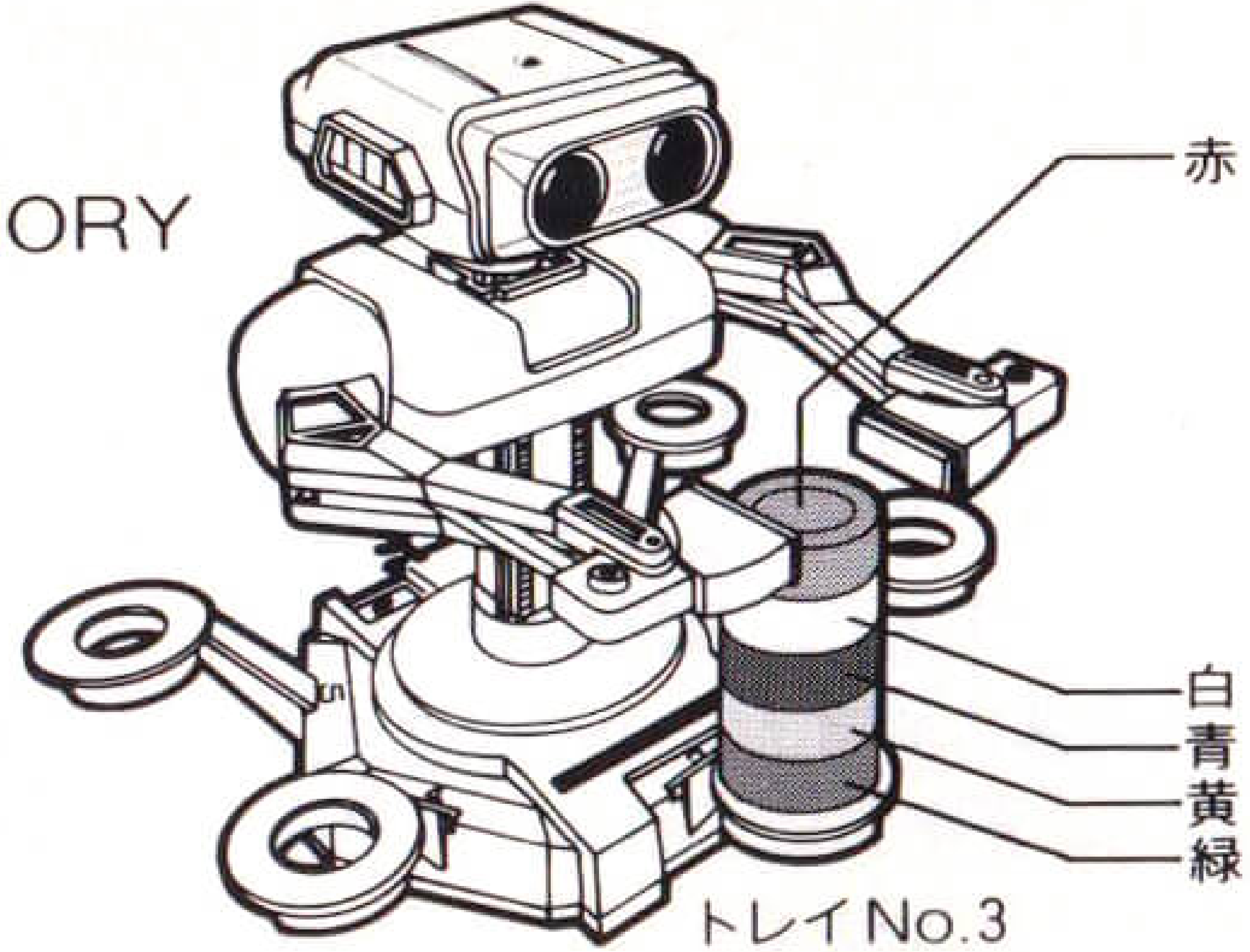
④積み換えが、うまくできなかった場合は、SELECTボタンかRESETボタンを押し、もう1度最初から始めてください。


▸MEMORY◂
PHASE 01
POINT 0000
STEP 003
PAR 019
BONUS 000
END

● **MEMORY**……指示されたブロックの積み換えには、どういう動作や手順ですれば良いか、先にメモリセット（覚えさせる）しておき、再生してその正確さを競うゲームです。

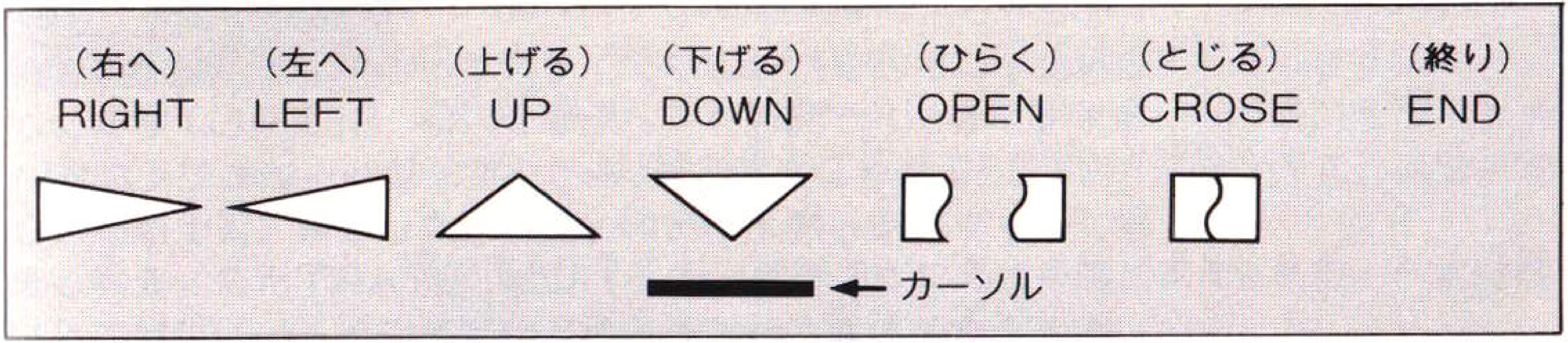
準備：ロボット正面のNo.3 のトレイに5個のブロックを赤・白・青・黄・緑の順に積んでおきます。

● MEMORY


赤
白
青
黄
緑
トレイNo.3

①メモリセットは、横一列に並んだスペースキー（メモリセットされていないキー）に、命令マークをセットしていきます。

②必要な命令マークの下に、Ⓐまたは Ⓑボタンでカーソル（▬）を移動させ、指定します。


（右へ）
RIGHT
（左へ）
LEFT
（上げる）
UP
（下げる）
DOWN
（ひらく）
OPEN
（とじる）
CROSE
（終り）
END
カーソル

③博士をスペースキーの上にジャンプさせると、カーソルで指定した命令マークがセットできます。（100ステップまで可能）

④画面右上に指示されているようにブロックを積み換えるには、ロボットにどのような動作を、どのような手順でさせれば良いか、を考えて命令マークを次々とセットしていってください。

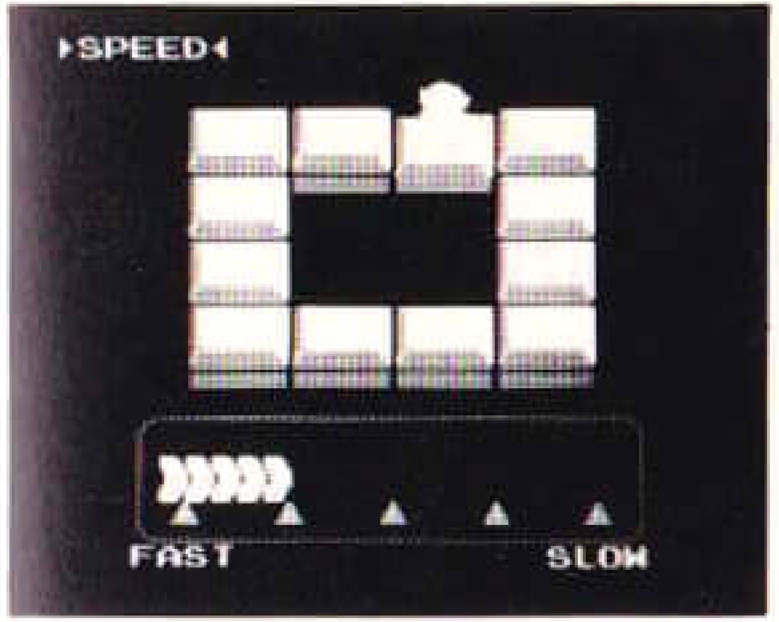
⑤すべてセットが終了した後は、ENDの命令マークをセットするか、またはスペースの状態にしておきます。

⑥STARTボタンを１度押すとSPEED面になり、もう１度押すと博士はSTART位置に戻って音楽とともに再生を始めます。

⑦再生中に、Ⓐまたは Ⓑボタンを押すとポーズがかかります。

⑧メモリセットが間違っていた場合には、SELECTボタンかRESETボタンを押して、もう１度最初から始めてください。

⑨ブロックの積み換えが指示どおり完成した時（博士はENDキーか、スペースキーの上）には、STARTボタンを押します。得点が加算されます。新しい問題にチャレンジしてください。



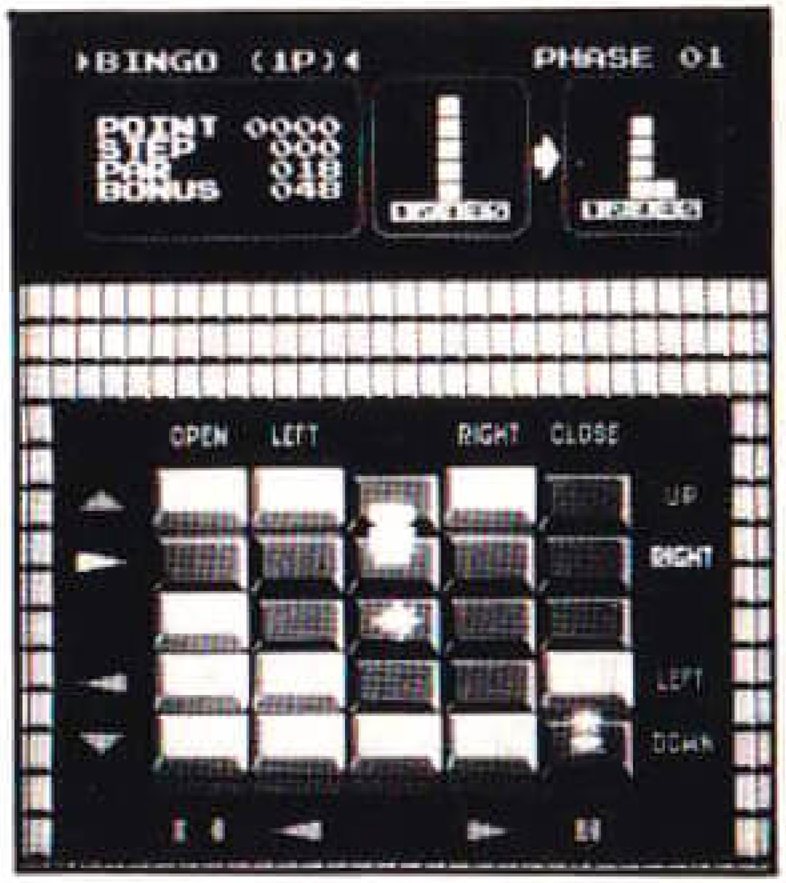
● **SPEED**……再生時に博士の移動スピードと、ロボットの作動スピードにズレが発生した場合に調節します。

①メモリセットが終了した状態（博士がENDキーか、スペースキーの上にいる状態）の時にSTARTボタンを押すと、このSPEED面に移ります。

②ジャンプ移動している博士のスピードを調節します。

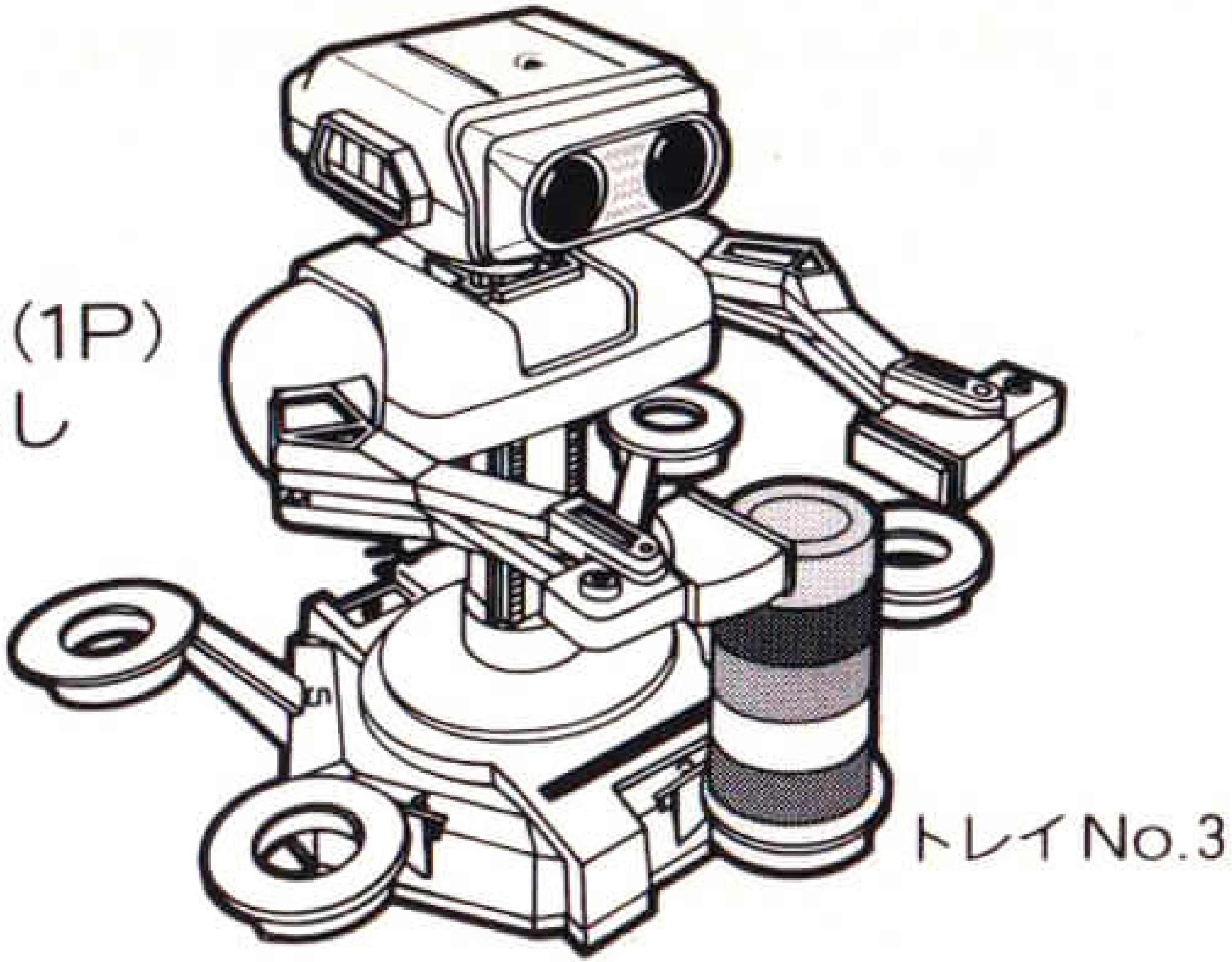
③画面下にスピードメーターがあります。Ⓐボタンを押すとメーターの目盛が増えて遅くなり、Ⓑボタンを押すと目盛が減って速くなります。

④STARTボタンを押すと、再生を始めます。また、一定時間が過ぎた場合にも、再生を始めます。


BINGO (1P)
PHASE 01
POINT 0000
STEP 000
PAR 018
BONUS 048
OPEN
LEFT
RIGHT
CLOSE
UP
RIGHT
LEFT
DOWN

● **BINGO (1P)**……テレビ画面のキーボードで、まず命令を決めることから始めます。それをロボットに伝えて、ブロックの積み換えを、崩さずにどこまで続けられるか競うゲームです。

準備：ロボット正面のNo.3 トレイに5個のブロックを積んでおきます。（色順の指定はありません。）



● BINGO（1P）
色指定なし

トレイNo.3

①博士をコントロールし、縦か横方向に5つのキーを押し下げた状態にすると、その両端に表示してある命令マークが点滅します。

②点滅した命令の信号が画面から送られます。信号をキャッチしたロボットは、その動作をします。

③手際よくブロックを積み換えるように、ロボットは次にどの動作をすれば良いかを考えて、その命令列のキーを押し下げてそろえるようにします。

④BUG(虫)のフリッパーとスパイクが登場します。

フリッパー…キーボードの外側に点滅しながら現われ、その列のキーを押して行きます。

スパイク……キーボードの中をウロウロしています。

博士がBUG(虫)に衝突すると、はね飛ばされて画面の外へ消えてしまい、しばらくするとゲーム開始時の位置へ再び現われます。

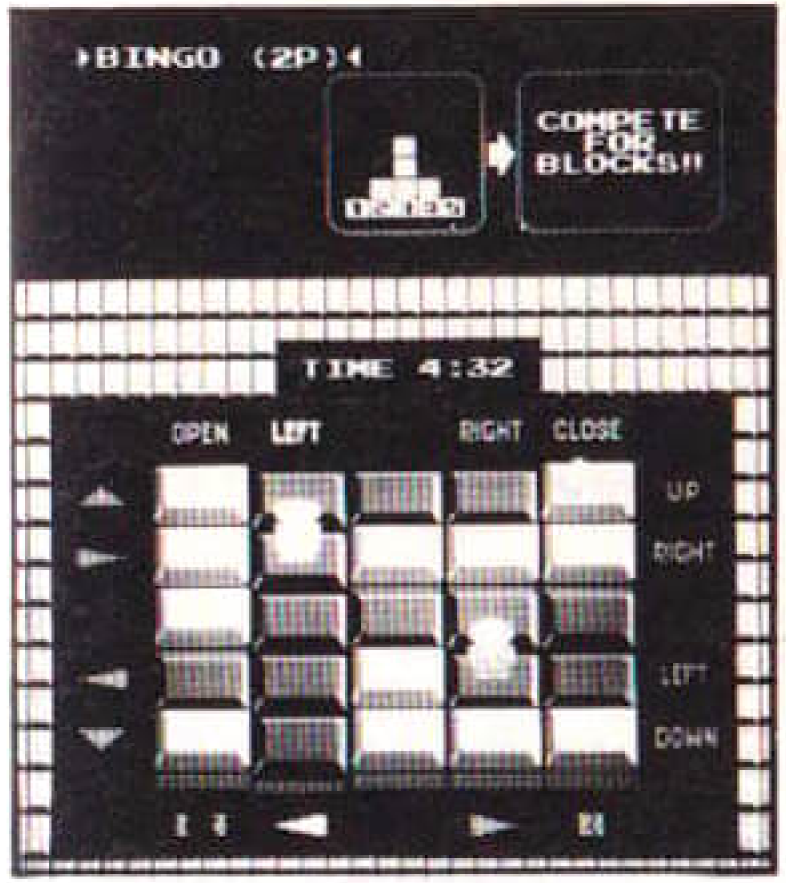
⑤Ⓐまたは Ⓑボタンを押すと画面がスクロールし、ゲームはポーズ状態となります。この時、上の画面を見ることができま

すので、ブロックの積み換え問題が確かめられます。

⑥５つのキーの押された状態が、２列以上同時に並んだ場合、命令信号は出ません。（命令マークはチカチカ）します。ただし、１列になった時は送信されます。

⑦ブロックの積み換えが指示どおり完成した時は、ⒶまたはⒷボタンを押して一旦ポーズ状態にします。その後、STARTボタンを押すと得点が加算されます。新しい問題にチャレンジしてください。

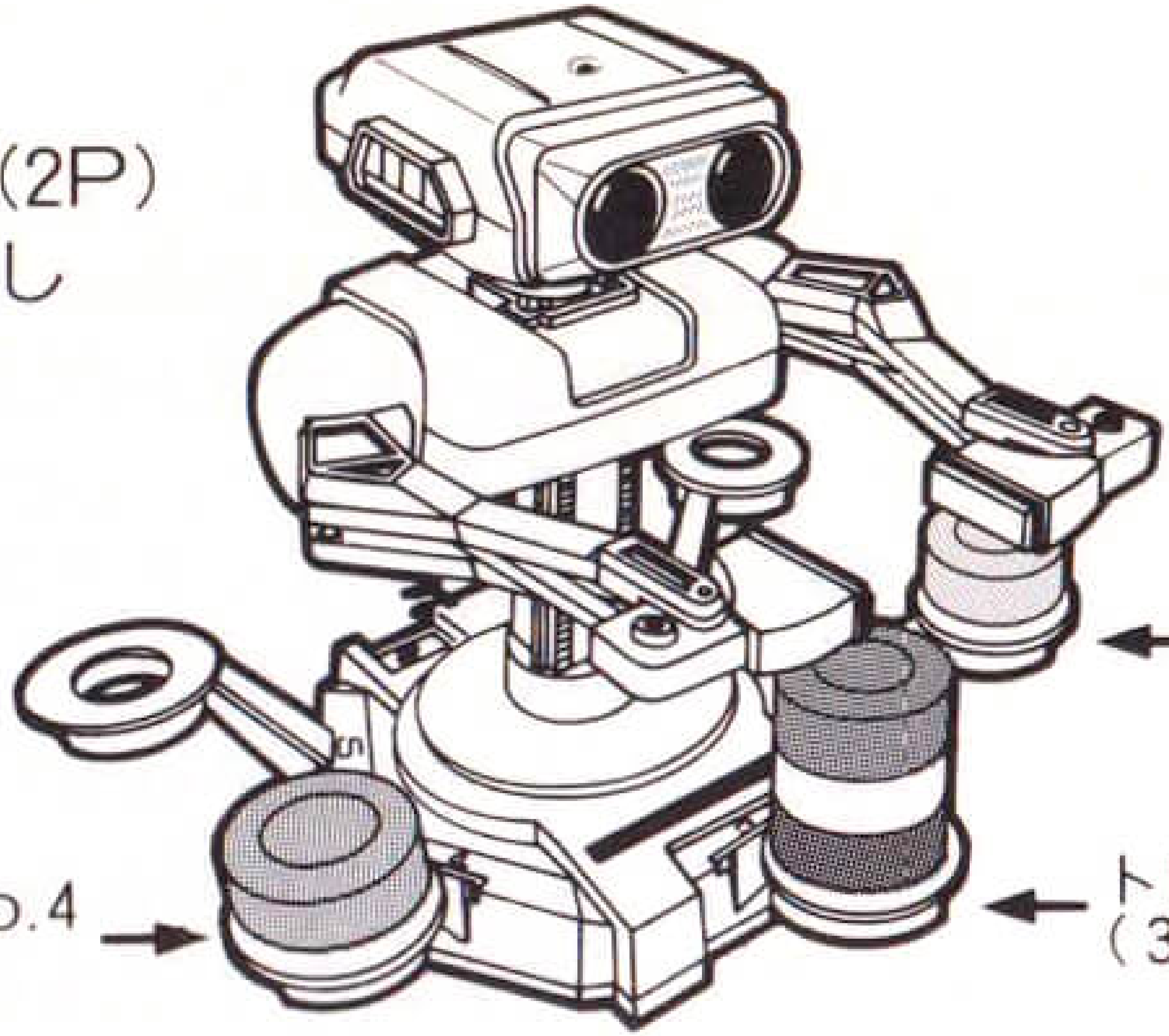
⑧積み換えが、うまくできなかった場合は、SELECTボタンかRESETボタンを押し、もう１度最初から始めてください。


▸BINGO (2P)◂
COMPETE FOR BLOCKS!!
TIME 4:32
OPEN
LEFT
RIGHT
CLOSE
UP
RIGHT
LEFT
DOWN

● **BINGO (2P)**……5分間に、どれだけ多くのブロックを、自分の所有トレイに持って来るか、2人で競うゲームです

準備：ロボット正面のNo.3のトレイに3個のブロック、No.1 No.4のトレイにそれぞれ1個ずつのブロックを置きます。（色順の指定はありません。）

● BINGO（2P）
色指定なし


トレイNo.2
（1個）
トレイNo.3
（3個）
トレイNo.4
（1個）

ヘクター博士（Ⅰコントローラー　トレイ〈No.1・2〉
ベクター博士（Ⅱコントローラー　トレイ〈No.4・5〉

①信号を送る方法はBINGO（1P）と同じです。

②このゲームには、BUG（虫）スパイクだけが登場します。

- 博士がスパイクに当たると、画面の外へはね飛ばされ、点滅して現われます。
- 博士が点滅状態の時は、スピードが半減します。（約20秒間）この間は、他方の博士・スパイクも素通りします。
- 博士同志が当たった場合は、止まっている方か遅くジャンプした方がはね飛ばされると同様の状態になります。
- ただし、博士同志がほぼ同時に当たった時は、両方ともはね飛ばされます。しかし、点滅状態にはなりません。

③Ⅰコントローラーの Ⓐまたは Ⓑボタンを押すと画面はスクロールしポーズ状態になります。

④5つのキーの押された状態が、2列以上同時に並んだ場合、送信しません。BINGO（1P）と同じ状態になり、1列になった時に送信します。

⑤制限時間は、5分間です。

⑥うまくできなかった場合は、SELECTボタンかRESETボタンを押して、もう1度最初から始めてください。

＊この面では、他にも多くの遊び方が考えられます。新しいルールで、いろいろなゲームを作り、楽しさを広げてください。

■得点方法

DIRECT, MEMORY BINGO（1P）については、画面の指示どおりにブロックの積み換えができた時、STARTボタンを押します。（BINGO（1P）についてはポーズ中にSTARTボタンを押す。）すると得点が加算されます。

10×（PAR-STEP）＋BONUS＝得点

POINT ……得点
STEP ……博士が送信した命令の数
PAR ……積み換えに必要な、平均的STEP数
BONUS……短時間で積み換えができれば、高得点

MEMO

MEMO

任天堂株式会社

本　　　社　〒605　京都市東山区福稲上高松町60番地
TEL　(075)541－6113番(代表)
東京支店　〒101　東京都千代田区神田須田町1丁目22
TEL　(03) 254－1781番(代表)
大阪支店　〒542　大阪市南区長堀橋筋1丁目32
TEL　(06) 271－5514番(代表)
名古屋営業所　〒451　名古屋市西区幅下2丁目18番9号
TEL　(052)571－2506番(代表)
札幌営業所　〒060　札幌市中央区北九条西18丁目2番地
TEL　(011)621－0513番(代表)
岡山営業所　〒700　岡山市奉還町4丁目4番11号
TEL　(0862)52－1821番(代表)

© 1985 Nintendo